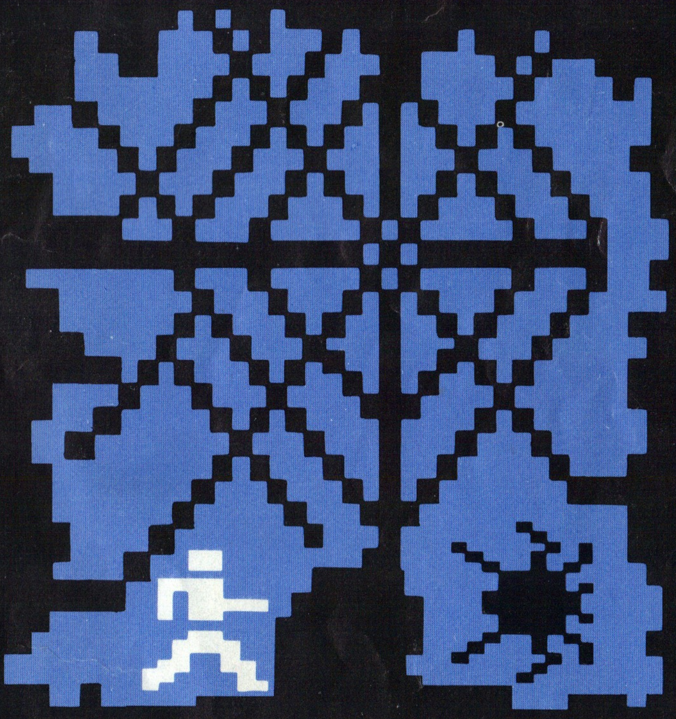
MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® Intelligent Television

NIGHT STALKER™

(LE CHASSEUR NOCTURNE)

MODE D'EMPLOI DE LA CARTOUCHE (POUR 1 OU 2 JOUEURS)



POUR TELEVISION A COULEUR SEULEMENT

5 5305-0720

BUT DU JEU

Votre personnage est prisonnier dans le labyrinthe. Eloignez-le des araignées et des chauve-souris. Faites attention au tir des robots! Pour survivre, il faut les détruire avant qu'ils attrapent votre personnage! Accumulez autant de points que possible! Vous jouez contre eux ... jusqu'à la fin!



VOS CONTROLES

Placez les cartes plastifiées "NIGHT STALKER™" dans les cadres des commandes manuelles afin de recouvrir les claviers. Insérez la cartouche dans la fente de l'appareil prévue à cet effet (voir le Manuel d'Utilisation pour les détails de raccordement).

Voici les contrôles...

CHOIX DE LA VITESSE

NIGHT STALKER™

POUR TIRER VERS LE HAUT

POUR TIRER VERS LA GAUCHE

POUR TIRER VERS LA DROITE

POUR TIRER VERS LE BAS

DIRECTION

POUR DEPLACER LE PERSONNAGE

PREPAREZ-VOUS

Pour commencer la partie, enfoncez le bouton RESET. Vous verrez le titre
"NIGHT STALKER™" sur l'écran. Choisissez maintenant votre vitesse.

Enfoncez	□	pour la vitesse la plus lente.
Enfoncez	□ □	pour la vitesse 2.
Enfoncez	□ □ □	pour la vitesse 3.
Enfoncez	DISQUE	pour la vitesse la plus rapide.

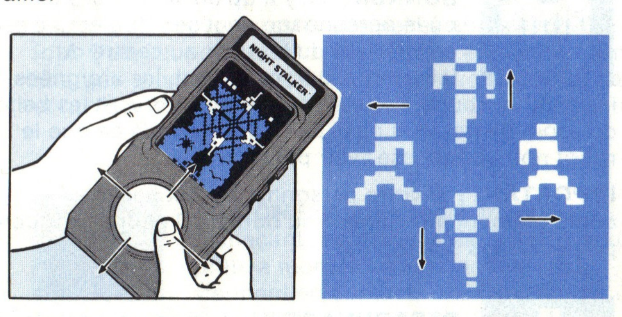
COMMENT JOUER



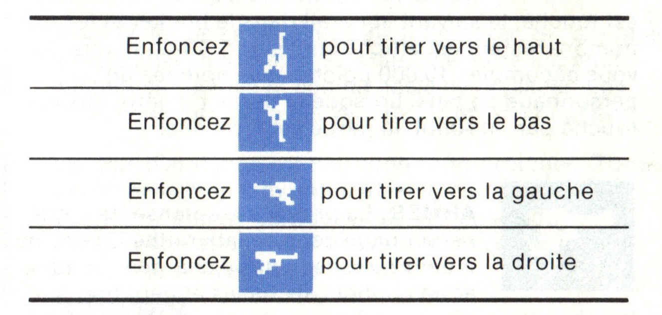
La partie commence tout de suite lorsque le personnage est dans le bunker central. Son arme chargée clignote en un point du labyrinthe. Le personnage doit alors quitter son bunker pour aller la chercher.



Enfoncez le Disque de votre commande manuelle pour déplacer le personnage dans le labyrinthe. Enfoncez le bord du Disque dans la direction où vous désirez qu'il aille.



Une fois que le personnage a ramassé son arme, il a six balles qu'il peut tirer dans quatre directions différentes.



Enfoncez		pour tirer vers le haut
Enfoncez		pour tirer vers le bas
Enfoncez		pour tirer vers la gauche
Enfoncez		pour tirer vers la droite

NOTE: Le personnage peut courir ou tirer, mais pas les deux en même temps! Il ne peut tirer que lorsqu'il est immobile et a son arme en main.

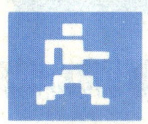


REGLES DU LABYRINTHE

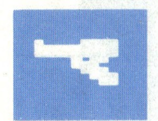


BUNKER : Il n'y a qu'un seul endroit sûr où le personnage peut se réfugier ... c'est à l'intérieur du bunker, au centre du labyrinthe. Lorsqu'il y est, les araignées et les chauve-souris ne peuvent pas le mordre, et les balles du robot ne peuvent pas l'atteindre (jusqu'à ce que le robot noir apparaisse : voir page 7).

IMPORTANT : Si votre personnage n'est pas complètement à l'intérieur du bunker, il peut être touché par les balles des robots!



PERSONNAGE : Vous commencez avec 6 personnages. Chacun d'eux peut courir et tirer, mais ne peut pas faire les deux en même temps. Une fois qu'un personnage est touché, le suivant apparaît dans le bunker et le nombre restant est affiché sur l'écran. Chaque fois que vous accumulez 10.000 points, vous obtenez un personnage de plus. Lorsque le dernier d'entre eux est touché par un robot, la partie est terminée!



ARMES : La principale défense de votre personnage dans ce labyrinthe infesté de créatures est son arme chargée. Chaque arme contient six balles et peut tirer sur les chauve-souris, les araignées et les robots. Souvenez-vous que vous ne pouvez tirer que lorsque le personnage est immobile!

IMPORTANT : Espacez soigneusement votre tir! Une fois que vous avez tiré, vous ne pouvez faire feu que lorsque la balle a disparu de l'écran. Pendant que sa balle se déplace, le personnage peut courir pour éviter le tir de l'adversaire.

Le personnage n'a plus de balles lorsque vous voyez une autre arme clignoter sur l'écran. Il doit alors la toucher afin de la ramasser.

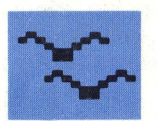
Parfois, il peut vous rester des balles après avoir tiré six foix. Cela veut dire que lorsque l'arme était vide, l'arme chargée suivante était juste à côté de votre personnage et qu'il l'a ramassée automatiquement. Continuez à tirer!



ARAIGNEES: Une seule araignée menaçante se déplace dans le labyrinthe, prête à mordre le personnage s'ils viennent en contact. Une fois mordu, il tombe, paralysé pendant quelques secondes. Lorsqu'il est par terre, il ne peut ni tirer ni courir. Il est donc vulnérable aux attaques des robots!

Pour éviter de se faire mordre, il faut tirer. Si l'araignée est touchée, elle disparaît. Mais une autre apparaît bientôt sur la toile et commence à se déplacer. Les balles des robots ne peuvent pas tirer les araignées!

La toile d'araignée est une zone semi-protégée. Toutes les créatures du labyrinthe ainsi que le personnage peuvent y entrer. Quelques fois, les balles du personnage et du robot peuvent pénétrer cette toile. Mais c'est souvent impossible.



CHAUVE-SOURIS: Deux chauve-souris, pendues à l'envers, se réveillent et commencent à voler dans le labyrinthe. L'une ou l'autre peut mordre le personnage s'ils viennent en contact. Il tombe alors paralysé comme avec les araignées. Il ne peut donc ni tirer ni courir.



Lorsqu'une chauve-souris est touchée par vos balles ou par celles d'un robot, elle est remplacée par une autre. Mais si le tir n'est pas direct, elle continue à vous tourmenter.

IMPORTANT : Le jeu change lorsque vous avez obtenu 5.000 points. Maintenant, lorsque vos balles ou celles d'un robot touchent une chauve-souris, elle est remplacée par un robot gris. Si les deux chauves-souris sont touchées, il y aura 3 robots mais plus de chauve-souris qui poursuivront le personnage!



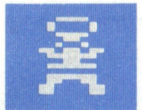
ROBOTS : Les ennemis les plus tenaces du personnage sont les robots. Pendant la partie, vous en rencontrerez cinq genres différents. A mesure que vous accumulez des points, les robots deviennent de plus en plus élaborés. Chacun d'eux possède les caractéristiques des précédents plus de nouveaux dispositifs.

Tous les robots peuvent tirer sur le personnage! Leurs munitions sont illimitées. Ils tirent de la même façon que le personnage : une seule de leurs balles à la fois apparaît sur l'écran.

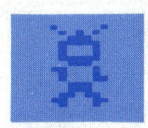
Lorsque l'une des balles du personnage touche un robot, celui-ci explose. Mais, bientôt, un autre le remplace. Les robots rentrent toujours dans le labyrinthe par le côté inférieur gauche.



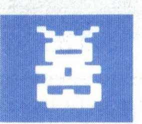
Examinons maintenant ces adversaires:



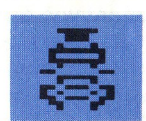
Robot Gris: Celui-ci attaque lentement. Il patrouille le labyrinthe au hasard et ne tire que lorsqu'il voit le personnage. Après 5.000 points, lorsqu'une chauve-souris est abattue, ce robot prend sa place dans le labyrinthe!



Robot Bleu: Après 5.000 points, un robot bleu apparaît sur l'écran. Il es plus déterminé à toucher le personnage qu'il aille. Il est deficile à éliminer.

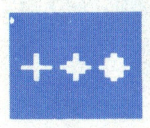


Robot Blanc: Après 15.000 points, un robot blanc apparaît et recherche le personnage agresssivement. Le bouclier de ce robot le protège des balles du personnage. Il faut tirer trois balles por pénétrer le bouclier et éliminer le robot blanc.



Robot Noir: Après 30.000 points, le robot noir apparaît et avance avec toute sa puissance! Il est capable de tirer des "salves d'énergie" blanches qui absorbent les balles du personnage si elles les touchent.

Après 50.000 points, ce robot tire des "salves d'énergie" jaunes, qui peuvent s'écraser contre le bunker et le détruire lentement. Une fois que le bunker a disparu, le personnage ne peut plus se cacher nulle part.



Robot Invisible: Il est dans le labyrinthe après 80.000 points et représente l'ultime agresseur! C'est une attaque détournée! Ses balles sont visibles et la seule indication de sa position!



POUR MARQUER DES POINTS

	Si vous détruisez une araignée : 100 points
	Si vous détruisez une chauve-souris : 300 points
	Si vous détruisez un robot gris : 300 points
	Si vous détruisez un robot bleu : 500 points
	Si vous détruisez un robot blanc : 1.000 points
	Si vous détruisez un robot noir : 2.000 points
	Si vous détruisez le robot invisible : 4.000 points

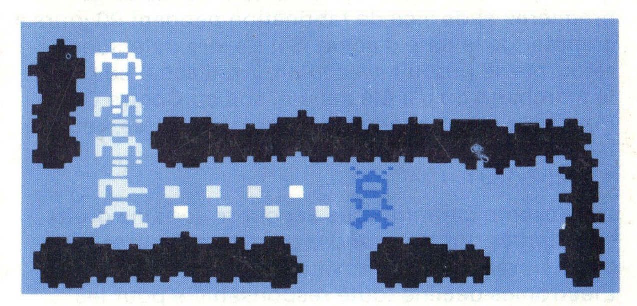
CONSEILS STRATEGIQUES

Placez une main sur le Disque et l'autre sur le clavier, constamment prête à déplacer le personnage ou à tirer des balles.

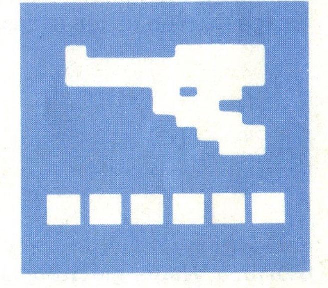


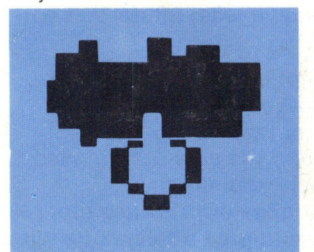


Une fois que l'un des robots agressifs poursuit le personnage, cachez-vous et attendez dans les coins et aux intersections. Lorsque le robot avance, tirez-lui dessus et battez vite en retraite!



Pour les robots blancs, noirs et invisibles, il est conseillé de compter vos balles. Essayez d'utiliser votre dernière balle pour faire éclater le robot. Cela vous donnera le temps de courir et de ramasser une arme pendant que le robot suivant entre dans le labyrinthe.





Pour gagner rapidement des points, tirez sur les chauve-souris qui dorment.



GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Mattel Electronics® garantit au premier acheteur de n'importe laquelle de ses cartouches ou cassettes que le produit est exempt de défaut de matières premières et de vice de fabrication pendant 90 jours à compter de la date d'achat. S'il s'avère défectueux, retournez le produit avec la preuve d'achat soit chez le marchand où il a été acheté, soit au Centre DISC. Pour tous renseignements complementaires, veuillez téléphoner en P.V.C. au numéro suivant:
416-252-1991

La présente garantie vous accourde certains droits spécifiques. Vous possédez peut-être d'autres qui peuvent varier d'une province à l'autre. Mattel Electronics décline toute responsabilité pour les dommages résultants d'un accident, d'un mauvais usage ou d'un usage excessif.



MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION® Intelligent Television

NIGHT STALKER™

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

(FOR 1 OR 2 PLAYERS)



FOR COLOR TV VIEWING ONLY

5305-0720

OBJECT OF THE GAME

Your man is trapped in the maze. Robots relentlessly track him down. Keep him away from spiders and bats. Watch out for robot fire! React quickly. The key to survival is to destroy them — before they get the man! Rack up as many points as you can! It's you against them...to the end!



YOUR CONTROLS

Slide the NIGHT STALKER™ overlays into the Hand Controller frames, so they cover the keypads. Insert game in the Computer Console cartridge slot (see owner's instructions for equipment connection details).

These are the game controls...



GET READY

To begin the game, press RESET. You see the NIGHT STALKER™ Title Screen. Now choose your speed:

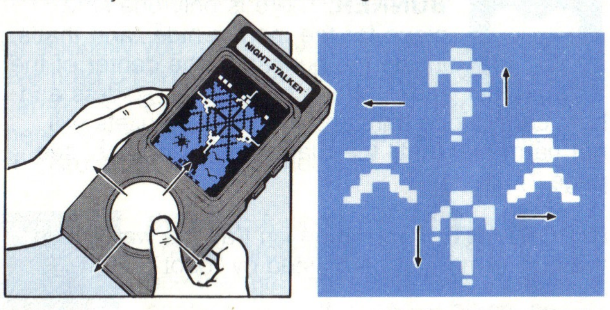
Press		for the slowest speed.
Press		for speed 2.
Press		for speed 3.
Press	DISC	for the fastest speed.

HOW TO PLAY



The game begins immediately, with the man inside the center bunker. His loaded weapon is lying in the maze and is flashing. The man must leave the bunker and land on the weapon to pick it up.

Press the Disc on your hand controller to move the man through the maze. Press the Disc edge in the direction you want the man to go.

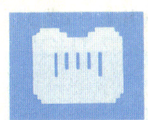


Once the man has picked up the weapon, he has six bullets and can now shoot in four different directions.

Press		to shoot straight up
Press		to shoot down
Press		to shoot left
Press		to shoot right

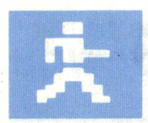
NOTE: The man can run and shoot, but he cannot do both at once! Also you can only fire off a shot when the man is standing still and he has the weapon.

RULES OF THE MAZE

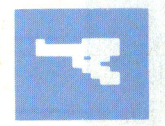


BUNKER: There is only one safe place for the man to hide...and that's inside the bunker, in the center of the maze. When he's inside, spiders and bats cannot bite him, and the robot's builets will not harm him (until the Black Robot appears, see page 7).

IMPORTANT: If your man isn't all the way inside the bunker he can be blasted by robot fire!



MAN: You start off with 6 men. Each man can run and shoot, but he cannot do both at once. After one man is shot, the next one appears inside the bunker, and the number of men you have left shows on the screen. Each time you rack up about 10,000 points, you get another man. When your last man is downed by robot fire, the game is over!



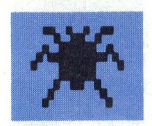
WEAPON: The man's main defense in the creature infested maze is his loaded weapon. Each weapon holds six shots, and will drop bats, spiders and robots in their tracks. Remember, you can only shoot when the man is standing still!

IMPORTANT: Time your shots carefully! Once you fire, you cannot shoot again until that bullet disappears from the screen. While his bullet is traveling, the man can run to dodge alien fire.



The man is out of bullets when you see the weapon flashing on the screen. The man must then land on top of the weapon to pick it up.

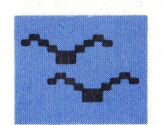
Occasionally you might have bullets left after you have fired off six shots. When the weapon ran out of amo, the next loaded weapon was placed right where your man was standing and he automatically picked it up. Keep on shooting!



SPIDER: A single menacing spider creeps throughout the maze, ready to bite the man whenever they come in contact. Once the man is bitten, he falls down, paralized for a few seconds. When he's down, he cannot fire his weapon or run. He's vulnerable to robot attack!

To avoid being bitten, fire off a shot. If it hits the spider, he vanishes. But another quickly appears in the spider's web and begins to crawl around. The robot's fire does not zap the spider!

The spider web is a semi-protected area. All the maze creatures and the man can enter the web. Sometimes the bullets from the man and the robot will penetrate the web. Sometimes they will not.



BATS: Two bats, hanging upside down, awaken and wing their way through the pathways of the maze. Either bat can bite the man when they come in contact. The man falls down and is paralized the same as when bitten by a spider. He cannot shoot or move.



After you shoot a bat, or a bat is hit by robot fire, it is replaced by another. But if it isn't a direct hit, he's still there to torment you!

IMPORTANT: The game changes once your score is over 5,000 points. Now when the robot fire or your shot hits a bat, a grey robot takes its place. If both bats get hit, you will have 3 robots and no bats after the man!

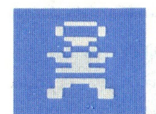


ROBOTS: The man's most persistent enemy in the maze is the robot. In the course of the game you will encounter five different types. As your score gets higher, the robots become more and more sophisticated. Each new robot has all the characteristics of the previous robot, plus new features.

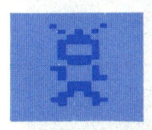
All robots fire at the man! They have unlimited ammunition. Their shots are the same as the man's... only one bullet shows on the screen at a time.

When the man's bullet hits a robot, he explodes. Then quickly, another robot replaces him. Robots always enter the maze at the lower left corner.

Now let's take a look at these adversaries:



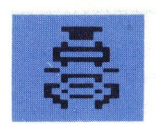
Grey Robot: This robot is slow on the attack. He patrols the maze at random, shooting only when he sees the man. After 5,000 points, when a bat is shot, this robot takes its place in the maze!



Blue Robot: After 5,000 points, a blue robot appears on the screen. He's more determined to track the man wherever he goes! He's hard to lose!

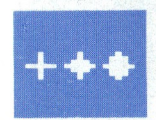


White Robot: After 15,000 points, the white robot appears and aggressively seeks out the man. The white robot's shield protects him from the man's bullets. It takes 3 bullets to penetrate the shield and blow this robot away!



Black Robot: After 30,000 points, the black robot appears and advances with power! He is capable of firing white "energy bolts" that absorb the man's bullets on contact.

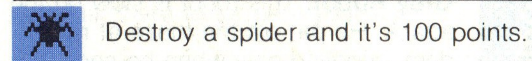
After 50,000 points, this robot shoots yellow "energy bolts". These can now crash into the bunker and slowly wear it away. Once the bunker is gone, there's no safe place for the man to hide.



Invisible Robot: He's in the maze after 80,000 points, and is the ultimate aggressor! It's a sneak attack! His bullets are visible. That's your only clue about where he is!



SCORING



Destroy a spider and it's 100 points.

Destroy a bat and it's 300 points.

Destroy the grey robot and it's 300 points.

Destroy the blue robot and it's 500 points.

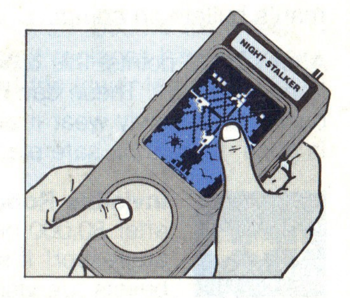
Destroy the white robot and it's 1000 points.

Destroy the black robot and it's 2000 points.

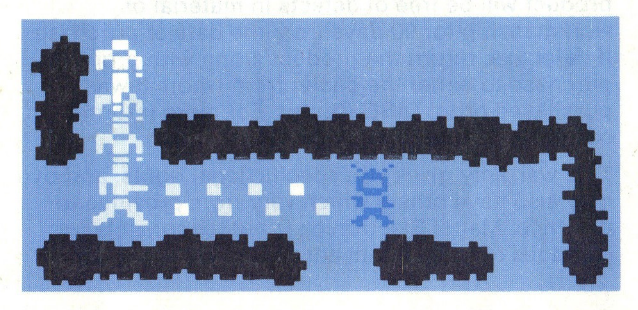
Destroy the invisible robot and it's 4000 points.

STRATEGY TIPS

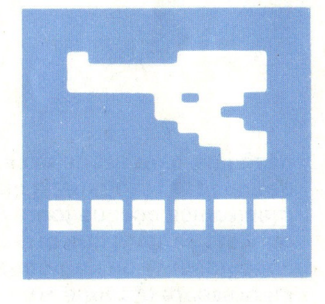
Place one hand on the Disc and the other on the keypad, ready to move the man or fire bullets at all times!

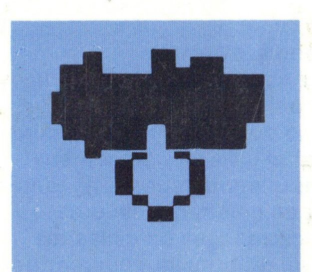


Once an aggressive robot is after the man, lay in wait at corners and intersections. When the robot advances, get off a shot and quickly retreat!



For the white, black and invisible robots, it's helpful to count your bullets. Try to use your last bullet to blast the robot. This gives you some time to run and pick up the weapon while the next robot enters the maze.





Knock off sleeping bats for quick points!

90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel Electronics® warrants to the original consumer purchaser of any of its cartridges or cassettes that the product will be free of defects in material or workmanship for 90 days from the date of purchase. If defective, return the product along with proof-of-purchase to either the dealer from whom it was purchased or to: DISC Center. For more information call collect: 416-252-1991.

This warranty gives you specific legal rights, and oyu may also have others which vary from province to province. Mattel Electronics is not responsible for damages resulting from accident, misuse or abuse.